

Ń ĩĩũüþ ýòĩái ïàðàìáòðà ïĩæíí âéëþ÷àòü èèè âúéëþ÷àòü òàáèè÷íóþ ýìóëÿöèþ òóìàíà.
Īðíááðèà Direct3D óèàçúâââð, ÷òí âèääíàääàïðâð ñ àĩĩàðàòíúì óñéíðáíèàì D3D äíèæáí
âúĩñéíÿòü ïáíó èç äáóð ñðâì ýìóëÿöèè òóìàíà: âáððáéñíóþ èèè òàáèè÷íóþ. Íáéíòíðúâ èãðú
íáíðàáèèüíí ĩðááâéÿþò àĩĩàðàòíúâ âíçĩĩæííñðè D3D è âñááâà âéëþ÷àþò ĩĩááâðæéó
òàáèè÷íé ýìóëÿöèè òóìàíà. Âúáíð ýòĩái ïàðàìáòðà äàñð ãàðáíðèþ, ÷òí òàéèâ èãðú áóáóð
ĩðàáèèüíí ðàáíðàòü ïà ãðàðè÷âñéíí ĩðíöâññíðâ NVidia.

Ń ĩĩũũþ ýõĩĩ ĩàðàĩàððà ĩĩæĩĩ ïðèèþ÷àðũ ĩĩâũâ ĩĩâĩèñòàà DirectX, ĩĩääâðæèââũũâ äðàéââðàìè.

Íâéĩðĩðũâ èãðũ, ĩàĩèñàĩĩũâ äëÿ áĩèââ ðàĩĩèð ââðñèé DirectX ĩĩãòð ĩâéĩððâéòĩĩ ðàáĩðàðũ ñ DirectX ââðñèé 6 èèè 7 ĩðè âéèþ÷âĩĩé èð ĩĩääâðæèâ äðàéââðàìè. Ń ĩĩũũþ ýõĩĩ ĩàðàĩàððà Âũ ĩĩæâðâ çàĩõñèâðũ äðàéââðà â ðâæèìâ ĩĩâĩâñòèìĩñòè ñ DirectX 5 äëÿ éĩððâéòĩĩé ðàáĩðũ ñòàðũð èãð.

Èñĩĩëüçóéòâ ýòìð ĩàðàĩàðð ĩðè çàĩõñèâ ĩâéĩðĩðũð ñòàðũð èãð, éĩðĩðũâ ĩâ çàĩõñèâðòñÿ èèè ĩâéĩððâéòĩĩ ðàáĩðàðò.

Íàðáàà÷à àèääíàääìòðó éíìàíáú ààòíàðè÷áñèè ñíãëàñíáúààòü ãëóáéíó ááí Z-áóóáðà ñ
ãëóáéíé, çàíðàðèèàáíé ìðèéíæáíèáì.

Â áíëüðèíðàá ñëó÷àáâ Âàì ìíááíáèðñý áëëþ÷áíèá ýòíáí ìàðàìáððà, áñèè òíëüéí äëý Âàðáé
ðàáíòú Âàì íá òðááóáðñý ñíáòèðè÷áñèáý ãëóáéíà Z-áóóáðà. Áñèè Âú îðèëþ÷èðá ýòíò
ìàðàìáðð, òí ëþáíá ìðèéíæáíèá, ÷üý ãëóáéíà Z-áóóáðà íá áóááò ñíáíàääòü ñ ãëóáéíé Z-
áóóáðà òáëóóáé éííðèãóððàòèè íáíðóáíáàíèý, íá ñííæáð áúòü çàíóóáíí.

Âëþ÷áíèå àëüòðíàðèâíîî ìòíäà áóðððèçàöèè ãëóáèú.

Ýòí ìçâíëÿò àèääíàääìòðó èñíëüçíààü äðâíé ìòíä áóðððèçàöèè ãëóáèú à 16-áèòíüð ìðèèæáíëÿð. Âëþ÷áíèåì ýòíî ìðàìòðà ìæíí ìâúñèòü èà÷âòâí âèçóàèèçàöèè òðâòíâðíüð èçíáðàæáíèé.

Îðíáðàæáíèå ýíáëáíù NVidia â Direct3D.

Ñ ïïùùþ ýòíáí ïàðàíðððà ïæíí âúâæèòù ýíáëáíó NVidia â íèæíèè óáíè ýêðàíà ïðè âúïèíáíèè Direct3D ïðèèæáíèè.

Ãðàðè÷ãñèéé ìðìöãññìð NVidia Ààøããî àèãáíàããìðððà ñìññíááí ààðìàðè÷ãñèé ãáíáðèðíáàòü ìíæãñðãáííüã òãñòóððü äëÿ ìíáüøáíèÿ ÿðóáèðèèáíñðè ìððããà÷è òãñòóð ìì øèíá è óããèè÷áíèÿ ìðìçãíãèððãèüíñðè ìðèèíæáíèé.

Òàì íá ìáíáã, ìðè áèèþ÷áííì ààðìàðè÷ãñèé ãáíáðèðíáàèè ìíæãñðãáííüã òãñòóð ìáèìðìðüã ìðèèíæáíèÿ ìãóð ìáèíððãèðíí áüáíãèðüñÿ íà ÿèðáí. ×ðíáü óñððáíèðü èàèèã-èèáí ìðíáèáíü ñèããóãð ìíèçèðü ÷èñèí ààðìàðè÷ãñèé ãáíáðèðóáíüð òãñòóðíüð óðíáíáé áí òãð ìð, ìíèà èçíáððæáíèÿ íá áóãóð ìðããèèüíí ìðíáðãæàðüñÿ. Ñ ìííüþ óíáíüøáíèÿ ÷èñèà òãñòóðíüð óðíáíáé ìíæíí ìððããèí áíãèðüñÿ óñððáíèÿ ìáíðããèèíáí áüðãáíèãáíèÿ òãñòóð èèè ñíçããáíèÿ "çàíèãð" (çà ñ÷ãð ìáèìðìðíáí ìíèæáíèÿ ìðìçãíãèððãèüíñðè).

Ýòò ìàðàìàòð ìçàíëÿàò áúáèðàòü ìàòíà ààòìàòè÷ àñéíáí íàëíæáíëÿ òáéñòóð, èñíëüçóàìúé
ãðàòè÷ àñéè ìðíòáññíðñ.

Áú ìæáòá áúáðàòü íàéí èç äáóð ìàòíàíà íàëíæáíëÿ òáéñòóð: äáóèéíáéíúé èèè àíèçíòðñííúé ñ
8 íàíáàè, äáá ñ ìííùþ äáóèéíáéíáí ìàòíàà íáú÷ íí ìæíí áíáèòüñÿ ìáúøáíëÿ
ìðíèçáíáèòáèüññòè, à ñ ìííùþ àíèçíòðñííáí - óéó÷øáíëÿ èà÷ àñòàà èçíáðàæáíëÿ.

Ířçáíëÿâð ðããóëëðíãàòü óðíãáíü äãðàëëçàöëë (LOD) ířæãñòãáííãî îòíãðàæãíëÿ.

Íðë áíëãã áúñíêñî óðíãáíã äãðàëëçàöëë ířæíí äíãëòüñÿ óëó÷øãíëÿ èçíãðàæãíëÿ, ïðë áíëãã íëçêñî - ïñãúñëòü ïðíëçãíãëòãëüíñòü ïðëëíæãíëé. Áú ířæãðã áúãðãòü íãíí èç ïÿòë ïðããóñòãíãëãííó çíã÷ãíëé - îð "íãëëó÷øãã èçíãðàæãíëã" äí "íãêñëíãëüííã áúñòðíããéñòãëã".

Ñièñié ñiððàíáíúõ Ààlè ñiëüçíáàðäëüñéèð ("òííéèð") íàñòðíáé. Áúáðáíúé yéáíáíò ñièñéà
âéëþ÷ààò ñíðàáðñòááóþùéé ñàðáíáðð. Äëý èñíiëüçíááíéý äáíííáí ñàðáíáððà áúááðèèðá éííiéó
"OK" èèè "Íðèíáíèòü".

Ñĩððàíáíèà òàéóùèõ óñðàííáíè (âéëþ÷àÿ äèàëíáíáíà íéí "Ãííëíèðäëüíúâ óñðàííáèè Direct3D")
â èà÷áñðàâ ïëüçíáàðäëüñéèõ íàñððíáé. Ñĩððàíáííúâ óñðàííáèè áóäóð ïðè ÿòíí áíáááèáíú â
ðàñííëíæáííúé ðÿäíí ñíèñíé.

Ííñèâ òíáí, èàè Âú óñðàííáèèè, èàèèâ íàñððíéèè ÿäëÿðòñÿ ïìðèìàëüíúìè äëÿ ïðäââèáííé
Direct3D èãðú, ñíððàíèðâ ÿèè íàñððíéèè â èà÷áñðàâ ïëüçíáàðäëüñéèè "òííéíé" óñðàííáèè.
ÿòí ïíçáíèèð Âàì áúñððí èçìáíÿòü êííóèèãóðàòèþ Direct3D ïáðââ çàíóñéíí èãðú è óñððàíèð
íáíáóíäèíñòü â óñðàííáèè èàæáíáí ïàðàìáððà ïðäâëüíí.

Óäëáíèå áúääëáííé ïëüçíààðäëüñéé óñòàííáèè á ñíèñèå.

Âîçâðàùàâò àñîì óñòàííâéàì èõ èññîíäíúâ çíà÷áíèÿ.

Âûçúääàò äèèîâîâîâ îéî, ïçâîëÿbùââ Âàì áúïîéèòü äïïîéèòâëüíóþ îàñòðîééó Direct3D.

Ń ĩĩũũþ ýòĩãĩ ïàðàìáòððà ìĩæĩĩ èçĩáíèòü ñõãìó àĩĩàðàòííé àãðãñàöèè òãéñãéĩã (òãéñòóðíũ ýèãìãíòĩã) â òãéñòóðãõ.

Îò çĩã÷ãíèý ýòĩãĩ ïàðàìáòððà çããéñèò ïðéíöèĩ ĩðãããéãíèý ìã÷ãèã òãéñãèã. Ńòãĩããðòĩã çĩã÷ãíèã ýòĩãĩ ïàðàìáòððà ñĩòããòñòãóãò ñĩãöèðèèãöèýì Direct3D. Íãéìòíðũã ĩðĩãðàìũ ĩðãçĩĩó ĩðãããéýðò ìã÷ãèĩ òãéñãèã. Èçĩáíèã ìã÷ãèĩ òãéñãèã, ìĩæĩĩ ãĩáèòũñý óéó÷øãíèý èã÷ãñòãã èçĩáðãæãíèý â òãéèõ ĩðèéĩæãíèýõ. Ń ĩĩũũþ áããóíèã ĩĩãñòèðã ìã÷ãèĩ òãéñãèã â ìãéĩã ĩĩéĩæãíèã ìãæãó áãðòíèĩ èããũì óãéĩĩ è òãíòðĩ òãéñãèã.

Òàéèì íáðàçíì ìæíí ïïçáíëèèòü ãðàòè÷áñéíó ïðíöáññíðó èñíëüçíáàòü íà áíëüøá óéàçàíííí ìáíá ñèñòáííé ìàìòè äëü òðàíáíëü òáñòóð (ááíáááíé é ìàìòè, èíðááðèðíááííé á áèááíááàíðáð).

Ìðèì÷áíé: ìáñéìàëüíúé íáúàì ñèñòáííé ìàìòè, êíðíðàì ìæáð áúòü áúááéáíà äëü òðàíáíëü òáñòóð, áú÷èñëüáðñü èñóíäü èç íáúàì òèçè÷áñéíí ÌÇÓ, óñòáííáéáííí ìá Áàøáì êííüðòáð. ×áì áíëüøá ñèñòáííé ìáðàðèáíé ìàìòè, òáì áúøá áóááð ìáñéìàëüíí áíñòóííá Áàì çíà÷áíé.

Ýóíò ìáðàìðð áíñòóííí òíëüéí äëü áèáááááàíðáðíá PCI (èèè áèááíááàíðáðíá AGP á ðáæèìá ñíáíñòèííòè ñ PCI).

Áúááðèðá ýóó óñòàííáéó äëÿ îðêëþ÷áíëÿ ñëíððííëçàöèè èàäðíá.

Ýòìò ìàðàìáðð èçááñòáí òàéæá èàé "íðêëþ÷áíëá óóíéöèè VSYNC". Íí ìíçáíëÿðò ìáíááíí áèçóàèèçèðíáàðü èçíáðàæáíëá íà ýêðáíá ááç íæèääáíëÿ ñëíððííëçàöèè ñ ááððèèèèúíúì ñéáíèðíááíëáì ìíèòíðà. Ñ ìííüþ ýòíáí ìàðàìáððà ìæíí áíáèòüñÿ áíéáá áúñíèèð ÷àñòòò íáííáéáíëÿ èàäðíá, ÷áí ìíçáíëÿðò Áàø ìíèòíð, íáíáéí ìðè ýòíí ìíæíí ìíéó÷èòü èñéáæáíëÿ, ìííèæàðùèè èà÷áñòáí èçíáðàæáíëÿ.

Ñ ïïïùüþ ýòíáí ïàðàìáððà ïíæíí ïãðàíè÷èòü ÷èñèí èàäðíá, éíòíðíá ïíæáò ïáðàáàòóúáàòü ïèèðíðíòáññíð ïãðáá òàì, èàé ýðè èàäðó áóáóò ïáðàáíòàíú ãðàòè÷áñèè ïðíòáññíðíí ïðè áúèèþ÷áííé ñèíððíèçàòèè èàäðíá.

Â ïáéíðíðóð ñèó÷áýð ÷àì áíèüøá èàäðíá ïíçáíèýáðñý ïðáááàðèòáèüíí ïáðàáàòóúáàòü, òàì áíèüøá ïíæáò áúòü çàááðæèà ïðè ááíáá ñ òàèèð óñòðíéñòà èàé äæíéñòèèè, èãðíáúá ïàíáèè èèè èèàáèàòóðó.

Âñèè áí áðáíý èãðó Âú ïùóúàáòá çàááðæéó ïðè ðááíòá ñ óñòðíéñòáàèè ááíáà, ïíäèèþ÷áííüè è Âàøáíó èííüþòáðó, ñèááóáò ïíèçèòü ýòí çíà÷áíèá.

İřçâîÿåð äðàéâðàì èñîüçîâàòü ðàñòèðàíèå OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

Ń îîüþ ýòîâî ïàðàìòðà ïíæîî ïîâññèòü ïðèççâèèòüüîü òâð ïðèèæâèèè äëü òðòîâðîâî îîâèèðîâèè, êîòòîâ îîââðæèèòüòü ýòî ðàñòèðàíèå.

Đàçđåøàåð èññëüçîààíèå èíèàèüííé àèääñíàìÿðè ìðè àèèþ÷áíñ ðàññèèðáíèè
GL_KTX_buffer_region.

Ñèääóåð, îäíàèí, çàìàðèèü, ÷òí àñèè äññòóíñ ìáíåå, ÷àì 8 ÌÁ èíèàèüííé àèääñíàìÿðè,
ðàññèèðáíèè ääíéñðääííüñ ïèññèñòáé áóääð îðèèþ÷áíñ.

Àñèè ïèññèííé áùøå ïàðàìèðð **Àèèþ÷èü ðàññèèðáíèè áóóåðíé íáèèñèè** îðèèþ÷áíñ, äàííàÿ
óñòàííàèè íå èññëüçóåðñÿ.

Áëëþ÷áíëá áúñððíé òðèèèíáéííé òèëüòðàöèè ïïáúñèò ïðíèçáíäèðáëüíñòü ïðèëíæáíéé çà ñ÷áò íáéíòíðíái ïíèæáíèý èà÷áñòáà èçíáðàæáíèý.

×àñòí òàèèá ïòáðè èà÷áñòáà áúâàþò íáçàíáðíúíè, ïíýòíó Áú, ááðíýòí, çàðíðèðá áíñíèüçíáàòüñý áúèãðúøáí á ïðíèçáíäèðáëüíñòè, ïíèó÷áííúí áñèááñòáèá èñíèüçíáàíèý ýòíái ïàðáíáððà.

Υότò ìàðàìáðð ìíçáíëÿâò OpenGL èñííëüçíâàòü àíèçíòðñííóρ ðèèüððàöèρ äëÿ óéó÷-øåíëÿ èçíáðàæáíëÿ.

Ń ĩĩũüþ ýóíáí ïàðàìáððà ïĩæí çàĩðáðèèü äðàéááðó èñĩĩëüçíáàðü ðàñðèðáííúá ïááíðú
èíñòðóéöèé, èñĩĩëüçóáìúá ïáéíðíðùì ïĩáäëýìè ìèèðĩðĩðáññĩðíá.

Íáéíðíðúá ìèèðĩðĩðáññĩðú ĩĩááðæèàðò äĩĩëíèðáëüíúá èíñòðóéöèè, éíðíðúá, äĩĩëíýý
ãðàðè÷áñéèé ïðĩðáññĩð NVidia, óéó÷øàðò èçíáðàæáíéá â ïáéíðíðúð òðáðĩáðíúð èãðáð è
ĩðèéĩæáíëýð. Ýòíð ïàðàìáðð ïĩçáíëýáð íðèèþ÷àðü ĩĩááðæéó òàéèð èíñòðóéöèé äðàéááðàìè.
Ýòí ïĩæáð ïðèãĩæèðũñý ïðè ñðàááíáíèè ïðíèçáíæèðáëüíñðè èèè äëý óñððáíáíëý ïáèñĩðááíñðáé.

Υόίò ìàðàìàòð ììðàããëÿàò, áóãóò èè òàêñòóòù ñ ììðàããëáííé äéóáéíé öáãòà èñííëüçíáàòüñÿ à ìðëëíæáíëÿó OpenGL ìì óííë÷àíëð.

Ñ ììüüð ìàðàìàòðà Èñííëüçíáàòü äéóáéíó öáãòà ðàáí÷ããí ñòíëà ìæíí äëëð÷èòü ììòíÿííá èñííëüçíáàíëà òàéóòáé äéóáéíó öáãòà ðàáí÷ããí ñòíëà Windows à èà÷ãòãã äéóáéíó öáãòà òàêñòóò.

Ñ ììüüð ìàðàìàòðá **Ããããà èñííëüçíáàòü 16 áèò/íëêñä** è **Ããããà èñííëüçíáàòü 32 áèò/íëêñä** äëëð÷èòü èñííëüçíáàíëà òàêñòóòàè ñíòèèè÷ããíé äéóáéíó öáãòà íáçàáëñëí ìò óòòàííáíé ðàáí÷ããí ñòíëà.

Υότο ιαδαλαδδ ιιδάααεϋάδ δααεì ηιαιύ ηίααδæèìíâí áóóαδà äëÿ ηεííγέδαιíúð ìδèèíæáíεé
OpenGL.

Âú îæάδά âúάδàü ηίαεî÷íóρ ιαδάαα÷ó, ιαδάεερ÷άίεâ ηòδàíεö èèè àâðηìàδè÷âñèèé âúáið
δάαεèà. Óóíεöëÿ àâðηìàδè÷âñèíâî âúáiðà ηçâíεÿάδ äðàéááðó ηαιíñòîγδâεüíí ιιδάααεϋòü
íàèèó÷øèé λâðíä èñôîäÿ èç êííðèãóðàòèè Ààøάâí îáíðóáîíâàíεÿ.

Ń ĩĩũüþ ýòĩĩĩ ïàðàĩàððà Âú ĩĩæåðå ĩĩðåååëèðü ðàðàèððð ðàáíðù èàäðĩáĩé ĩèĩððĩíèçàöèè á
OpenGL.

Âñåååå àúéé - åñåååå àúééþ÷àðü èàäðĩáðþ ĩèĩððĩíèçàöèþ âĩ åñåð ĩðèèĩæåĩèýð
OpenGL.

Âúéé ĩĩ óĩé÷àíèþ - èàäðĩáàý ĩèĩððĩíèçàöèý åéèþ÷àåðñý ðĩèüèĩ òĩååå, éĩååå åå
çàĩðàðèåååðð ĩðèèĩæåĩèå.

Âéé ĩĩ óĩé÷àíèþ - èàäðĩáàý ĩèĩððĩíèçàöèý åéèþ÷åĩà ĩĩððĩýĩĩ è ĩðèèþ÷àåðñý ðĩèüèĩ
òĩååå, éĩååå ýðĩĩĩ ððååóåðð ĩðèèĩæåĩèå.

İçâîëÿâð Âàì ñîððàíÿüü òâéóùèâ íàñòðíéèè â èà÷âñòââ ñîüçíââðâëüñéèð "òííéèð"
óñòâííâé. Ñíððàííüâ óñòâííâèè áóâóð ïðè ÿòñ äíâââèâíü â ðàññíèíâèíüé ðÿâññ ñíèññé.

İñèâ òíñí, èâè Âú óñòâííâèèè, èâèèâ íàñòðíéèè ÿâëÿðòñÿ ñòèìâèüíüè äëÿ ñðâââèâññíñ
OpenGL ïðèèíâèíÿ, ñíððàíèèðá ÿòè íàñòðíéèè â èà÷âñòââ ñîüçíââðâëüñéèé "òííéé"
óñòâííâèè. Ýòí ñîçâíèèð Âàì áñòðí èçìâíÿüü èííðèâððâèè OpenGL ïâðââ çàíóñèññ ïðíðâññü è
óñòðàíèè ñíññíâèèññü â óñòâííâèè èââèñññ ïâðâññðâ ñðââèññ.

Ñ ññùùp áááóíéíá Áú ñæåðå èçìáíýòü çíà÷áíèý ýðéíñòè, éíòðàñòíñòè èèè äàììú áúáðáííáí öååðíáíáí èàíàèè.

Ñ ññùùp ýèáíáíòíá óíðàæéáíèý öååðíáíè éíððáéöèéé ñæíí éñíáíñèðíáàòü ðàçíèóó á çíà÷áíèýö öååðíñòè èñóíáííáí èçíáðàæáíèý è íòíáðàæàáíáí èçíáðàæáíèý. Ýòí ñæåð ïðèáíæòüñý ïðè ðàáíðå ãðàðè÷áíèèèè ïðíáðàììàèè äèý áíèåå òí÷íè öååðíáðåå÷è èçíáðàæáíèè (òàèèè èàè òíðíáðàðèè) íà ñíèèððå.

Éðíå òíáí, á íáéíòíðòü èãðú ñéíæíí èãðòü, òàè èàè ííè íòíáðàæàðòñý á ñèèèè òáííúð òíáð. Ííáúðáíèè ýðéíñòè è/èèè äàììú áñåð öååðíáúö èàíàéíá íáíáðáíáí ñííæåð óñòðáíèè ýòí ñáíñòàòíè, ïðè ýòí èãðú áóáóð èó÷ðå ñííððòüñý.

Âúáíð öääðíáíáí èàíàèà äëý íàñòðíéèè ñ ïïùüp áääóíéíâ. Âú îíæåðå íàñòðàèèààðü èðàñíúé,
çäëáíúé è ñèíèé èàíàèü íáííâðáíáíí èèè ï ïðääëüíñðè.

Ãðàòè+ãñèàÿ ïàðååå+à òàðàèòàðèñòèé öååòà ñ ïïïüüþ èðèáíé. Ýòà èðèåàÿ áóååò ïáíÿòüñÿ ïï ïàðå òíáí, èèé Áú áóååòå èçíáíÿòü èííòðàñòóííòü, ÿðèíòü èèè äàííó.

Íðe áúáíðá yóíáí íàðàíáððà áñá ñäáëáííúá Ààìè íàñòðíééè öááðà ààðíàðè÷áñèè
áíññòàííáyòñý íðe ñëääóþùáì íáðáçàíóñéá Windows.

Íðeíá÷áíeá: Áñèè Ààø êñíüþòáð íáðíäèèñý á ñáðè, öááðíáúá íàñòðíééè áóáóð èçíáíáíú
íññéá áóíäà á Windows.

Ñièñîé ñîððàííúõ Ààìè ñiëüçîaàðäëüñéèð öââòîâúõ óñòàííâî. Âúáðàííúé ýëâîâò ñièñèà
âéëþ÷ààò ñîððàððòââóðùèé ïàððàðð.

Ñĩððàíáíèà òàéóùèõ öäåðíàúõ óñðàííáíê â èà+ãñòáã ïëüçíààòåüñèèõ. Ñĩððàíáíúã
óñðàííáèè áóäóò ìðè ýòì àíáààèãú â ðàññèíæáííúé ðÿäì ñìèñíê.

Óäëáíèå ïëüçîààðëüñêé óñòàííáèè, áóáðàííé èç ñèññèà.

Âtçãðò ãñãõ öããòíãúõ óñòãííãêê ê èõ ñòãíããðòíúì òããðè÷íúì çíã÷ãíèÿì.

Áúáíð ðáæèìà ñèíðííèçàöèè ìííèðíðà:

Àáòíáúáíð - ìíçâíëÿâò Windows ìíëó÷àòü èíóíðíàòèþ î ñèíðííèçàöèè íáííñðááñðááíí ñ ìííèðíðà. Ýòí çíà÷áíèá óñðàíááèèááòñÿ ìí óííè÷áíèþ. Ñèááóáð çàíáðèèü, ÷òí íáéíðíðúá ñòàðúá ìíááèè ìííèðíðíá ìíáóð íá ìíáááðæèáàòü ýòó óóíèèèþ.

Íáú÷íúé ðáæèì ñèíðííèçàöèè, èèè **GTF**, - ñòàíáàððíàÿ óóíèèèÿ, ìíáááðæèáàòü ìííáèèè ñíáðáííííèè óñðííèðááèè.

Àèñéðáóíàÿ ñèíðííèçàöèè ìííèðíðà, èèè **DMT** ÿáëÿâòñÿ áíèáá áàáíèì ñòàíáàððíí, éíòíðúé áñá áúá ìíáááðæèáàòñÿ íáéíðíðúè óñðííèðááèè. Áèèþ÷èòá ááí, áñèè Áàøá óñðííèðááè òðááóáð íàèè÷èá ñòàíáàððà DMT.

Äíáàâëÿâð çía÷îê NVidia QuickTweak íà ìàíäüü çàää÷ Windows.

Ýòîð çía÷îê ìçâíëÿâð Äàì ìðèìáíÿüü ëþáúâ íàñððíéèè Direct3D, OpenGL èèè öââðíâúâ óñòàííâèè "íà èâðó" ñ ìîüüþ óâíáííâí âñíëüââþùââí ìáíþ. Ä ìáíþ òàèæâ èìþðñÿ ñðââñòââ äëÿ âíçâðââ è ñòàíââððíüì çía÷áíëÿ è âíñòóíà è æèèíâííó íéíó Ñâíéñòââ ýèðàí.

Àúáíð çíà÷èà, èñïëüçóâïíâí ïðíððàìíé QuickTweak íà ïàíáèè çàää÷ Windows.

Àúááðèòâ íóæíúé çíà÷îè èç ñïèñèà. Äëÿ íáííâëáíèÿ çíà÷èà íàæìèòâ "OK" èèè "Ïðèìáíèòü".

Ýòà éíííèà çàèðúâââð ãèèíâíâíâ íéí é ñíððáíÿð ãñà èçìáíáíèÿ, èíðíðúâ áñòóíÿð á ñèèó ïñèâ íàæàòèÿ éíííèè "OK" èèè "Íðèìáíèòü" á ãèèíâíâíâí íéíâ "Ãíííèíèòðæüíúâ ñáíéñòââ".

İçâîÿâð ïðääèèü, ùä÷êî èàéé éííèé áóääð àèèâèçèðíààüñÿ ìáð íà ïàíèè çàà÷.

Âëþ÷àå èè âûëþ÷àå çàïðàøèààíèå ïäòååðæäåíèè.

Íòìòüòå ýòò ìàðàìàð, åñèè Âû òíðèòå çàïðàðèòü âûâèà íà ýèðàí çàïðííîà íà ïäòååðæäåíèè
ïðè çàððóçèå òñòàíîâèè òðåòèòèè àíèàòèè èç ìàí íà ìàíèè çàà÷.

Îòìàüòâ ÿòì ïàðàìâðð, âñèè Âú õîðèèâ, ÷òíáú ìáì ìà ïàíâèè çàââ÷ èìâèì ïáúâìíúé âèè.

Ñ ïïüüþ ýðëð ïàðàìàððíà ïæíí èçìáíèòü ïïëíæáíèá èçíáðàæáíèý ïà ïëííèí àèííèáá ïðè
ðàçðàðáíèýð, ïðèè+íúð ïð ìàèñèìàèüíáí.

Ñ ññüüþ ñððåëêê Âú ñæåðå èçìåíèòü ñëíæåíèåå ðàáí-åáí ñòíèà íà ñíèòíðå.

Áîçâðò ðàáí+âáî ñòíèà á âáî ñòàíààðòííâ ïëíæáíèâ ïðè òáéóùèõ çíà+áíèÿð ðàçðåðáíèÿ è
+àñòíòó íáííâèèèÿ èàäîíâ.

Ń ĩĩũüþ ýðěđ ĩàđàĭàòđĭâ Âû ĩæåðå âúáðàòü óňòđĭéňòâĭ âúâĭâà èçĭáðàæåĭèý (ĩĩèòĭđ, ĩēĩňééé öèòđĭâĭé äèňĭéâé èèè òåèåâèçĭđ, â çàâèňèĩĩňòè ĩò òĭâĭ, èàèèå òèĩú óňòđĭéňòâ ĩĭääđæèâàþòňý âèääĭàääĩòåđĭĭ).

Âûçîâ îéà ïëüçîâàòäëüñéîé íàñòðíéèè àèèèâíîî óñòðíéñòàà àúâîä.

Óεαçáíεά ðåέóύååí ôíðíàðà è ðååéíåüíúõ óñðàííåíé, èñíñüçóåíúõ äëÿ åúåíåå ðåéåñéåíåå.

Âûçîâ îéîà äëÿ óèàçàíèÿ ñîäëèèè+âñéîîî îîðîàðà òäëâñéîîèè.

Â ýòì ñïëñéå Âú ïæåðå áúáðàðü ôíðìàò òåëåñëåíåèå à çààèñèìñòè ìò òíáì, à èàééé ñòðàíå
Âú æèååðå.

ïðèìå+àíèå: Åñèè Âàøà ñòðàíå ìñòóòñòååðå à ñïëñéå, ñèååóåðå áúáðàðü òó ñòðàíó,
èìòðàý ðàññèèæåíå áèèæåå àñååì è Âàøé.

Çaãðóçèà áúáðáíííáí ôíðìàðà ïï òííë÷àíëð.

Íðè çàãðóçèá êíííüðòáðà, é áèääíáääíðáðó êíðíðííáí ïíäèèð÷áí òíèüêí òääääèçíð, ýòò ïàðáìáðð ïíçáíèýáð áúáíäèü áñá ñííáúáíèý, ïíýáèýðùèáñý íà ýèðáíá áí áðáíý çàãðóçèè, á ôíðìàðà, êíðíðúé ïíääáðæèääòñý Åøèì òääääèçíðí.

Ń ĩĩũũþ ýõĩĩ ĩàðàĩàððà Âũ ĩæåðå ĩĩðåååèèüü òèĩ âũõĩãĩĩĩ ĩèãĩàèà, ĩĩũèåãĩĩĩ ĩà òåèåèèçĩð.

Åñèè ó Âã ĩàåðñŷ ĩĩðååðñðåóþùéé ĩĩåäèèðåèũĩúé èåååèü, òĩ èñĩèüçĩãàĩèå ðàçååèũĩĩĩ àèåãĩñèãĩàèà ĩà âũõĩãã ĩáũ÷ĩ åååð ĩðåèìóũãñòãĩ â èà÷ãñòåå èçĩáðàæåĩèŷ ĩãðåå ĩĩèĩũ ĩèåãĩñèãĩàèĩ. Åñèè Âũ ĩã çĩàåðå, èàèĩé òèĩ àèåãĩñèãĩàèà âũáðàü, óèàæèèå
Ååòĩàòè÷ãñèèé âũãĩð.

Ñ ïïùüþ ñððäëíê ïæíí èçìáíýòü ïëíæáíèå ðááí÷åãí ñòíèà ìà ýèðáíå ðåãååèçíðà.

Íðèìå÷åíå: Áñèè èçíáðàæåáíèå èñèåæåáíí èèè ðåãåýèðáí äåñííåð èç-çà íáíðååèüíí áúáðáííüð óñðàííåíè, ïðíñòí ïíáíæåèðå à ðå÷åíå 10 ñåéóíå. Èçíáðàæåáíèå ààòíàðè÷åíèè áíçåðàðèèñý à ñåíå ñòáíåððòííå ïëíæåáíèå. Ííñèå ýòíåí Áú ñííåà ïæåðå àáðíóðüñý è íåñðíéèå. Áúáðåå æåèååáííå ïëíæåáíèå äèý ðááí÷åãí ñòíèà ìæèèèðå èííéó "OK" èèè "Íðèìåíèè" äèý ñíððáííèý óñðàííåíè áí èñðå÷åíè 10-ñåéóíåííåí èíððåèèè.

Áîçâðò ðàáí+áãî ñòíèà á áãî ñòàíààðòííà ïëíæáíèà íà òæéýéðàíá ïðè òáéóóàì çíà+áíèè ðàçðåøáíèý.

Ñ ïïùüp ýðëð ýëàíáíóîâ óíðààëäíëÿ Âú ïæåðå íàñòðíèòü ÿðéíñòü è íàñùàííñòü òäëäèçíáðàæáíëÿ.

Ñ ïïüüþ ýðë ÿëàíáíá óíðàäëáíëÿ Âú ïæåðå íàñòðíèòü ÿðéíñòü è éíòðàñòíñòü
òäëàèçíáðàæáíëÿ.

Ń ĩĩũüþ ýðěš ýěâĩáíóîâ óĩðââěâĩěŷ Âú ĩĩæâðâ óéàçàðü, â éàéíé ĩâðâ ĩðèĩáíŷüü ôèëüðð ĩâëüèàĩěŷ òâěâĩěâĩàèà.

Đâéĩĩáĩáóâðňŷ âúêëþ+àü ôèëüðð ĩâëüèàĩěŷ äëŷ àĩĩàðâðĩĩâĩ ĩðĩèâððúââĩěŷ ôèëüĩîâ DVD.

Óñòàííáèà ðàçðåðíèÿ ýèðàíà è ãëóáèú öååðà äëÿ âúâíàà ñèáíàèà íà òåëåâèçíð.

Ń ĩĩũũþ ýðě ýěàĩàĩà óĩðààěàĩěý Āú ĩæåðå îððååóěěðĩààòü èà+åñòâĩ ĩðĩěãðũâàĩěý
âèääĩ èèè DVD ìà ĩĩèòĩðå.

Ăëý äĩñðèæåĩěý ĩðèìàëüĩĩâĩ èçĩáðàæåĩěý ĩðè ĩðĩěãðũâàĩèè âèääĩ èèè DVD ìà êĩĩũũþòåðå,
ýðêĩñòü, êĩĩððåñòĩñòü, ĩððåĩèè è ìåñũũâĩĩñòü èçĩáðàæåĩěý ĩĩåóð áúòü ĩððååóěěðĩààĩú
ĩåçàâèñèĩ.

Íàñòðíéèà òàéòíáúõ ÷ àñòìò ãðàòè÷ãñééé ìàìÿòè è ìðíòãñííðà NVidia.

Όνοματεπώνυμο: Αλέξανδρος Παπαδόπουλος + αριθμός ταχυδρομείου: 1234567890 + αριθμός τηλεφώνου: 9999999999 + email: alex.papadopoulos@nvidia.com

Òàéòíàÿ ÷àñòíòà ïðîáññíðà â ìääååðöàõ.

Óñòàííáèà òàèòíáíé ÷àñòíòú âçàèííááéñòàèÿ ñ ïàìÿòüð âèääíàääìòåðà.

Òàéôîâÿ ÷àñòîðà âçàèìäåñòâåÿ ñ ïàÿòóð â ïåãããäðð.

Âuñeíáíeá ïðíááðèè ííáúõ óñòàííáíé òàèòíáíé ÷àñòíòú ïáðáä ïðèíáíáíeáì äëÿ ñòàáèèüíé ðàáíòú.

ïðèíá÷áíeá: Ñëääóáð ïðíááðÿòü ëpáúá óñòàííáèè, èíòíðúá ïðèè÷àpòñÿ ïò ôàáðè÷íúõ óñòàííáíé ïí óííè÷àíèp ïáðáä òáì, èàè ííè áóáóð ïðèíáíáíú.

Υότò ìàðàìàðð ìïçàíëÿâò ààðìàðè÷àñëè ìðèìáíÿòü àñå èçìáíëÿ çíà÷áíëè òàèòíáõ ÷àñòò èàæäúé ðàç ìðè çàððóçèå Windows.

ìðèìá÷áíëè: Ààðìàðè÷àñëè òñòàííáéò òàèòíáíé ÷àñòòò ìíæí ìðííóñòèòü, óääðæèâÿ èèàâèð <Ctrl> ìðè çàððóçèå Windows. Àñëè Ààð èñììòðòðð ìíæèð÷áí è ñåòè, óääðæèâèéò èèàâèð <Ctrl> ñðàçò ìñèå àðíà à Windows.

Αίχαδαύαίεά άñάõ ñòàíààðòíúõ çíà÷áíεé òàèòíáúõ ÷àñòíò, ññàòíðííá ñíðáááεáíεά
òàðàèòáðεñòεé áεäáíàääìòáðà è ññàòíðííá áεεþ÷áíεά ýεáíáíòíá óíðàáεáíεý.

Ðáéñíáíáóáðñý áúññéíýü ñðáçàãðóçéó éàæüé ðàç ñðè íáííáεáíεè flash BIOS
áεäáíàääìòáðà.

